

## Ê FUNNEDDI

Dal libro “*Mu dđicati*” di Enzo Romano

Questo gioco si faceva anche con le monete, coi soldi; in tal caso si diceva è *sordi*. Tutti i bambini giocavano *ê funne dđi*, ai bottoni. Il gioco *r'i funne dđi* stimolava capacità creative e di destrezza, anche perché con esso si attivava l'interscambio *r'i funne dđi* che impegnava le capacità di stima, di valutazione e di calcolo.

Tutti i bottoni avevano un valore; ma non tutti avevano lo stesso valore. Il bottone di minor valore era quello delle camicie e veniva assunto, come unità. Un bottone da pantalone poteva valere due o tre; il valore di un bottone da giacca oscillava da due a quattro; un grosso bottone, *n-pumièttu*, come un bottone da cappotto, poteva valere fino a dieci.

Per il gioco *r'i funne dđi*, si tracciava un quadrato col lato di 20 - 30 cm., per terra, e lo si scompondeva in quattro quadrati equivalenti. Dopo di che si tracciava una linea ad una distanza concordata e, stando dietro il quadrato, ciascun giocatore lanciava il proprio bottone verso la linea stessa, cercando di avvicinarlo ad essa il più possibile. In tal modo si stabiliva il turno del gioco. Il primo giocatore, colui che aveva avvicinato maggiormente il proprio bottone alla linea,

raccoglieva in una sola mano tutti i bottoni in gioco e li lanciava, standosene dietro la linea, nel quadrato, tentando di piazzarli nel suo interno, senza però toccarne le linee.

I bottoni che entravano perfettamente in uno qualsiasi dei quattro quadratini costituivano la sua prima vincita. Dopo di che chiedeva:

- A-qquali ?

Il secondo giocatore rispondeva indicando un bottone fra quelli rimasti in gioco, scegliendo, ovviamente, il più lontano dal quadrato o quello che più difficilmente poteva essere spinto in esso con una sola *zzicchittata*. Se questo tentativo falliva, il gioco passava mano e veniva proseguito dal secondo giocatore; poi dal terzo e così via.

Se invece, il bottone entrava in uno qualsiasi dei quattro quadrati, il giocatore conservava il diritto di proseguire, passando agli altri bottoni via via indicati.

